

Caro, estudante.

Agora que você se apropriou dos conteúdos abordados e das situações-problema nesta disciplina, chegou o momento de testar seus conhecimentos.

Escolha uma das 3 situações-problema que você leu no material e proponha um projeto de intervenção. Você deve descrever:

- **Objetivo:** como você pretende solucionar a situação-problema escolhida;
- **Revisão de Conceito:** conhecimentos adquiridos no curso utilizados como base de estudo;
- **Metodologia:** qual abordagem, técnica ou processo usados para resolver o problema indicado;
- **Tempo:** quanto tempo gastou para a solução;
- **Procedimento:** indique o passo-a-passo para a resolução, e possíveis materiais utilizados;
- **Resultado:** o que resultou o processo.

Nome: Luís Felipe de Sousa

RGM: 38674823

Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?

☐ Situação-problema 1

☒ **Situação-problema 2 X**

☐ Situação-problema 3

A Situação-Problema escolhida:

Empresa Y quer desenvolver um aplicativo de entrega de comida mas enfrenta dificuldades ao tentar criar esse sistema. A empresa não sabe como organizar as entregas de forma eficiente, então o projeto tentará solucionar este problema. A proposta do projeto é criar metodologias ágeis e framework Scrum para estruturar o trabalho e garantir entregas contínuas de valor ao cliente.

Objetivo:

O objetivo do projeto é fazer um aplicativo de entrega de comida da empresa Y usando metodologias ágeis e promovendo a colaboração entre as equipes, assim, aumentando de maneira positiva a produtividade e garantindo as entregas parciais.

Revisão de Conceito:

Estrutura de dados;
Banco de dados;
Sistema de cliente/servidor;
Dispositivos móveis;
Git Hub;

Metodologia:

Será aplicado metodologias Scrum com papéis bem definidos (Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento). O projeto será dividido em sprints curtas em duas semanas, com reuniões diárias e revisões ao final de cada ciclo. Backlogs serão utilizados para priorizar e planejar as funcionalidades do aplicativo.

Tempo:

Treinando equipe inicia: 1 semana;

Planejamento do Product Backlog: 3 dias;

Sprint 1 (planejamento, execução e revisão): 2 semanas;

Sprint 2 (planejamento, execução e revisão): 2 semanas;

Procedimento e material utilizado:

Capacitação da equipe sobre os princípios do Scrum e ferramentas como Trello ou Jira;

Criação do Product Backlog com 20 funcionalidades priorizadas, incluindo cadastro de usuários, login, cardápio, formas de pagamento e rastreamento do pedido;

Planejamento da Sprint 1, com foco em funcionalidades básicas do app.

Execução das tarefas definidas no Sprint Backlog e reuniões diárias de acompanhamento;

Revisão para ajustes e melhorias;

Planejamento da Sprint 2, com foco em aprimorar o sistema e incluir novas funções;

Entrega incremental do aplicativo e coleta de feedbacks dos stakeholders;

Resultado e discussão:

Após a aplicação do Scrum, a empresa Y conseguiu estruturar o desenvolvimento do aplicativo de forma clara e colaborativa. As entregas foram realizadas dentro do prazo e com qualidade, possibilitando que os usuários testassem versões funcionais já nas primeiras semanas. A equipe desenvolveu autonomia e compreensão sobre práticas ágeis, reduzindo retrabalho e melhorando a comunicação interna. O Product Backlog passou a ser atualizado conforme os feedbacks dos clientes, e as Sprints garantiram ritmo constante de entrega. O projeto resultou em um aplicativo funcional de entregas de comida e em uma equipe mais madura e adaptável a mudanças.